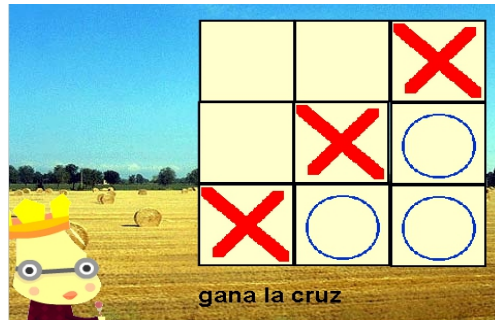


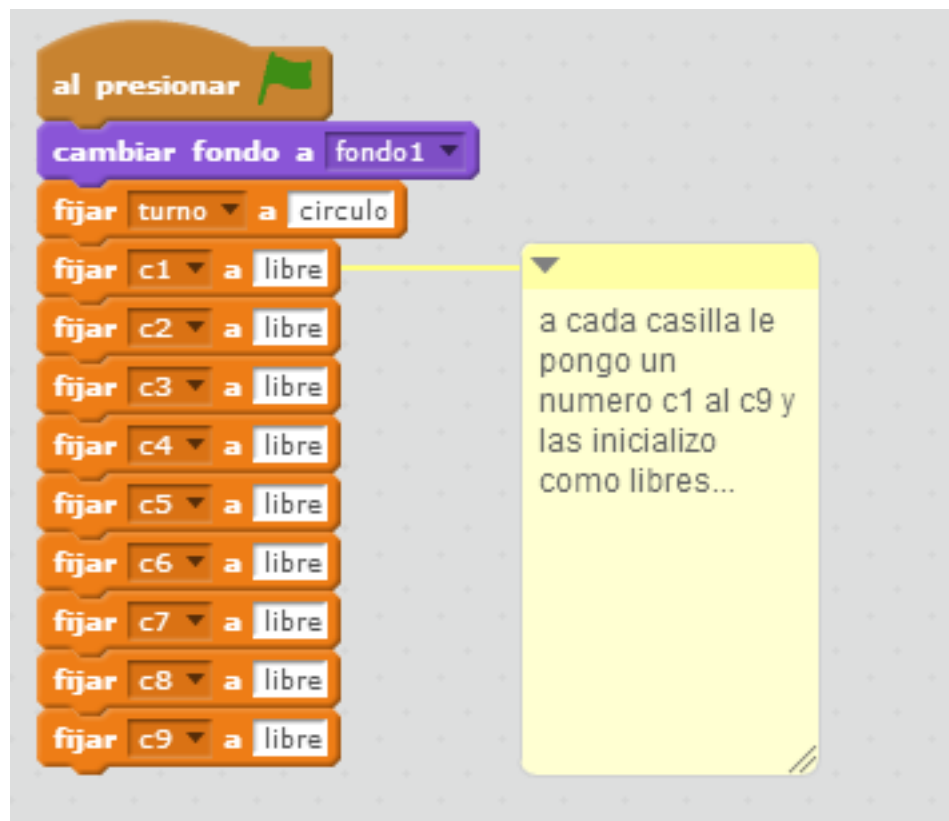
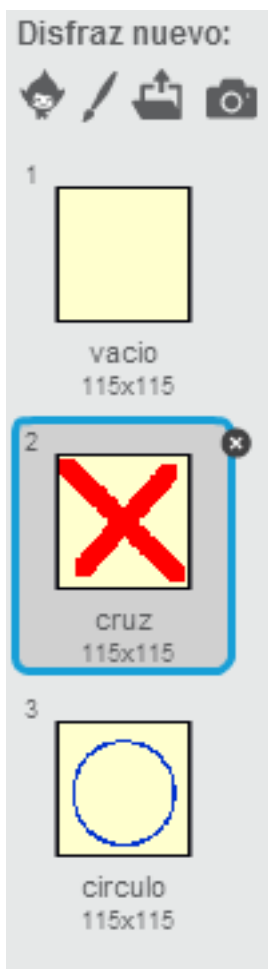
Guía para realizar el Ta Te Ti



El juego de Ta Te Ti es un clásico que divierte a los niños desde temprana edad. Podemos simularlo en Scratch de una manera realmente fácil trabajando con las casillas y dos jugadores.

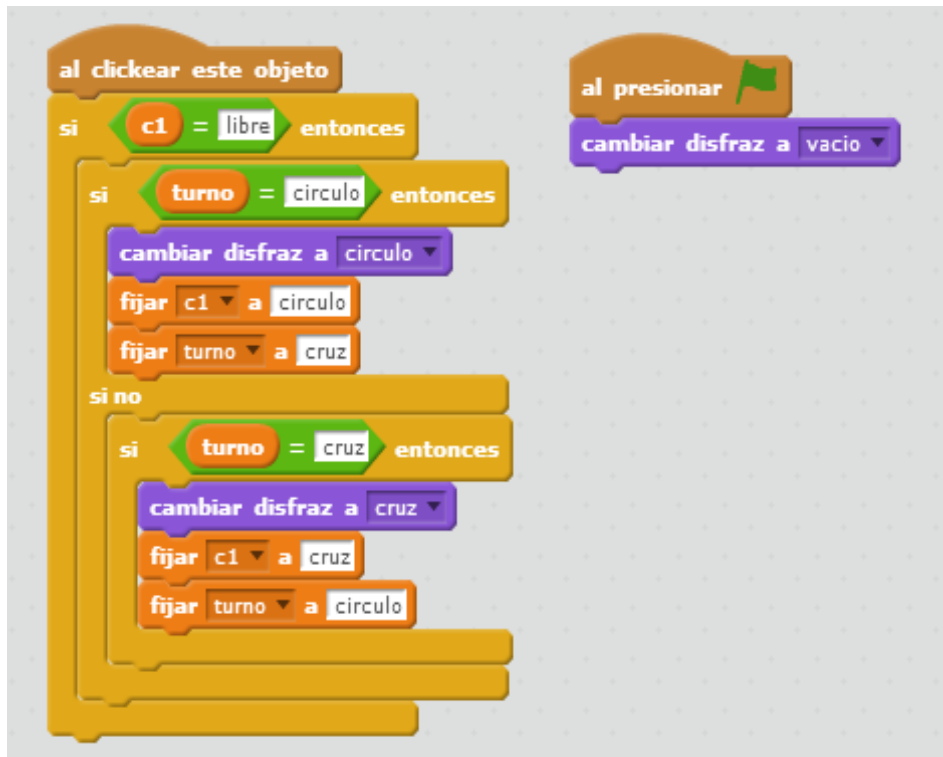
Comenzaremos dibujando un Cuadrado con tres disfraces (uno vacío, uno con un círculo dentro y otro con una cruz). Luego pasaremos a programar cada cuadrado.

Pero antes crearemos una serie de variables que nos serán muy útiles. En una variable turno iremos guardando el dato de a quien le toca (círculo o cruz), mientras que crearemos 9 variables (C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9) para saber lo que contiene cada casilla. Al principio del programa las mismas estarán libres. Todas estas inicializaciones las haremos en la programación del Escenario.



Bueno, ahora si podemos volver a nuestro cuadrado, en este caso el cuadrado 1 y comenzar con su programación.

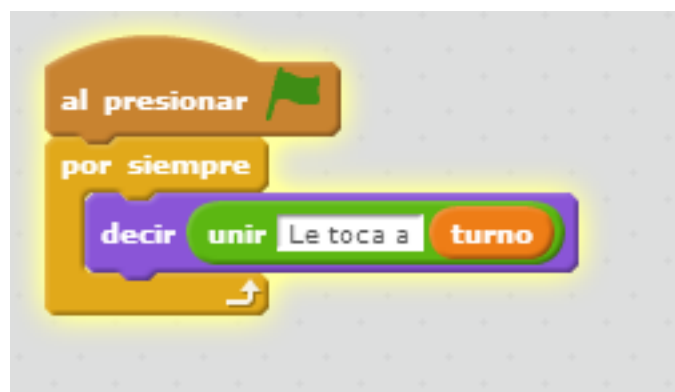
Básicamente lo que hacemos es decir que cuando arranque el programa este vacío y que luego si le hacen clic y está libre se fije el turno de quien (círculo o cuadrado) y cambie el disfraz a ese objeto, se lo haga saber a la casilla (fijar c1 a círculo por ejemplo) y cambie el turno.



Ya tenemos nuestro primer cuadrado funcionando. Ahora lo que nos queda es copiarlo hasta tener 9 y modificar en el código c1 por número que corresponda (ejemplo si es el tercer cuadrado c1 cambia siempre por c3).

Pruébenlo y verán como funciona el juego.

Ahora bien, para que quede más simpático podemos poner un personaje que diga de quien es el turno. Es entonces que importamos un dibujo del presentador (o lo dibujamos nosotros) y le pasamos el siguiente código para que siempre nos informa a quien le toca jugar.



Ahora si, ya está pronga la versión básica del Ta Te Ti

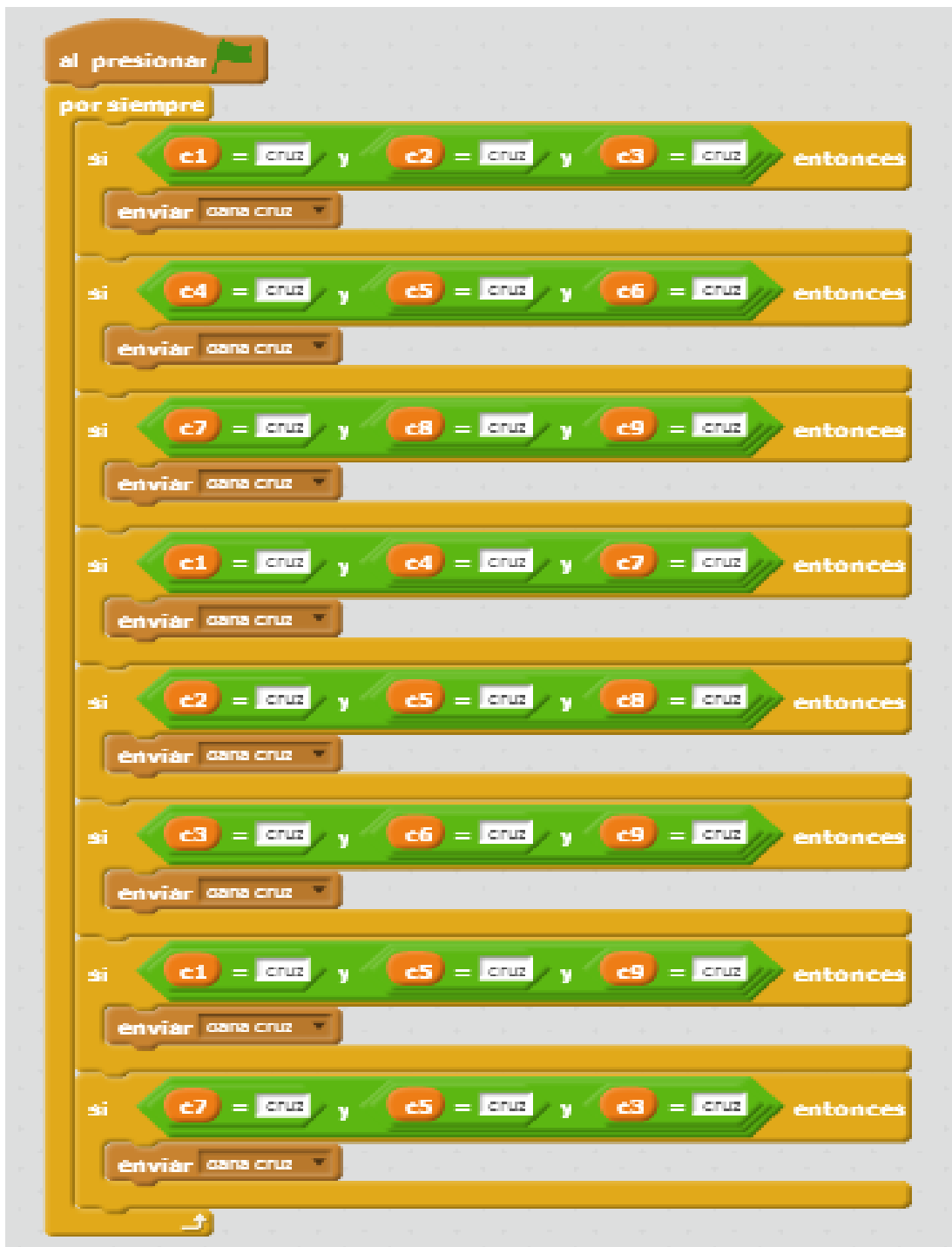
En la versión avanzada, podemos decir además quien gana y cortar el juego cuando alguien logra hacer Ta Te Ti.

Para ello lo que tenemos que hacer es analizar cuando una partida terminada. Termina o bien cuando uno hace Ta Te Ti o cuando ya no quedan más movimientos (no lo controlo pero se podría hacer).

En el caso de hacer Ta Te Ti lo que me tengo que fijar es que determinadas casillas estén cubiertas con el mismo símbolo. Me fijo las horizontales, luego las verticales y por último las diagonales. Es entonces que en la programación del ESCENARIO coloco lo siguiente



Lo mismo para el caso de la cruz



Ahora lo que falta es fácil .. hacemos un par de fondos diferentes en el escenario (Fondo1 común, Fondo2 que diga “Gana Cuadrado” y Fondo3 que diga “Gana Cruz” y con un código decimos cual mostrar cuando gana uno u otro.

